

**ACOMPañAMIENTO A LOS ESTUDIANTES QUE INICIAN SU PROCESO DE
FORMACIÓN EN LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA,
APOYÁNDONOS EN EL CURSO CÁTEDRA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS
EN LIDERAZGO MODULO: LIDERAZGO**

LINDA ESPERANZA CORDERO DIAZ

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE INGENIERÍAS
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
PEREIRA
2019**

**ACOMPañAMIENTO A LOS ESTUDIANTES QUE INICIAN SU PROCESO DE
FORMACIÓN EN LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA,
APOYÁNDONOS EN EL CURSO CÁTEDRA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS
EN LIDERAZGO MODULO: LIDERAZGO**

LINDA ESPERANZA CORDERO DIAZ

**Práctica de extensión, Proyecto social para optar el título de
Ingeniera de Sistemas y Computación**

**Asesor
JUAN DE JESÚS VELOZA MORA
Ingeniero Eléctrico**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE INGENIERÍAS
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
PEREIRA
2019**

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION

1. GENERALIDADES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERAL

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

3. JUSTIFICACION

4. MARCO TEORICO

5. AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

5.1. CURSOS VIRTUALES

5.2. PLATAFORMA MOODLE

6. PLATAFORMA MOODLE UTP

7. ANALISIS DE RESULTADOS

8. CATEDRA UNIVERSITARIA: LIDERAZGO

8.1. APERTURA DEL CURSO

8.2. DESARROLLO DEL CURSO

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA

ANEXO

INTRODUCCION

La Universidad Tecnológica de Pereira no contaba con un curso virtual dedicado a brindarle conocimientos relacionados con la expresión oral y escrita, a estudiantes de semestre cero, problema que no se hace visible hasta cuando ya llevan un largo proceso en la institución educativa.

Con el fin de fomentar el uso de plataformas tecnológicas como herramientas de aprendizaje, y fortalecer los conocimientos, en la producción escrita y la habilidad oral de los estudiantes, se pretende dar a conocer algunos cursos virtuales que le ayudarán a enriquecer sus competencias humanas.

Para iniciar este proceso es necesario tener en cuenta que los estudiantes deben contar con un respectivo acompañamiento ahora que inician de su proyecto de vida. Estos talleres virtuales son una excelente alternativa en el aprovechamiento del tiempo libre donde se brindará al estudiante espacios de recreación e información académica de diversas áreas de conocimiento.

1. GENERALIDADES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La tecnología aplicada a la educación debe alinearse con el propósito de enriquecer los conocimientos en las personas. Como punto de partida se propone el diseño de un modelo práctico para la creación de cursos de aprendizaje en modalidad virtual orientados a estudiantes que inician su proceso educativo en la Universidad Tecnológica de Pereira.

En un mundo altamente competitivo y cambiante, se está viviendo una etapa de expansión de la tecnología de la información, y la educación no puede permanecer al margen de estos cambios que vienen sucediendo a causa de una fuerza que crece todos los días como lo es “EL EMPUJE TECNOLÓGICO”.

Es necesario un oportuno acompañamiento al estudiante para que fortalezca su proceso de formación, sacando el mayor aprovechamiento de los recursos que provee la universidad y de esta manera ayudarlo a superar falencias en distintas áreas.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Servir como tutor acompañante de estudiantes de primer semestre y actualizar / completar OVAs del curso cátedra universitaria con énfasis en liderazgo módulo: **Liderazgo**

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Brindar al estudiante de primer semestre todo un acompañamiento en el uso de herramientas tecnológicas educativas para el mayor aprovechamiento de los recursos y el tiempo.
- Diseñar e implementar estrategias para dar a conocer este recurso a la comunidad educativa en la región, el país o el mundo.
- Diseñar e implementar cursos de aprendizaje virtual orientados a estudiantes que inician con sus estudios de pregrado.

3. JUSTIFICACION

Ante la tendencia hacia una educación globalizada y cada día más marcada la internacionalización en todos los ámbitos, es necesaria la tecnología en los procesos educativos. Para lograr esto, es necesario implementar estrategias de enseñanza y aprendizaje basadas en la aplicación de tecnología de la información en los procesos de aprendizaje. Inicialmente se plantea implementar cursos de autoaprendizaje que permitan a los estudiantes que inician con sus estudios de pregrado, obtener una buena preparación para afrontar sus retos en la nueva vida universitaria.

4. MARCO TEORICO

Debido a las grandes falencias en inglés, matemáticas y lectoescritura, encontradas en los estudiantes de primer semestre, surge la necesidad de crear un espacio donde se puedan reforzar esos conocimientos. Para esto se apoyó en el uso de la plataforma MOODLE de la Universidad Tecnológica de Pereira para crear un curso virtual de aprendizaje.

Este curso ofrece a los estudiantes la oportunidad de reforzar sus conocimientos, a partir de una modalidad virtual donde el profesor diseña los temas y actividades necesarias para que los estudiantes las desarrollen de una manera innovadora y diferente.

5. AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

Un Ambiente Virtual de Aprendizaje Los ambientes de aprendizaje virtuales conocido por sus siglas (AAV) ó Virtual learning environment (VLE) se relacionan con un sistema de software diseñado para el aprendizaje como un recurso que el docente y sus alumnos pueden aprovechar para beneficio del proceso educativo, así se facilita la gestión, administración y ejecución del curso.

La educación hoy en día , debe implementar nuevas estrategias innovadoras que fomenten este tipo de ambientes de aprendizaje de una forma interactiva, amena y motivadora con sus alumnos, en donde el docente es un orientador y un facilitador, responsable de su tarea en beneficio del aprendizaje posibilitando en los estudiantes las habilidades y nuevas formas de aprender, basados en las nuevas tecnologías aprovechando los contenidos en un ambiente de aprendizaje virtual más agradable y motivador en beneficio de la calidad de la educación.

La educación virtual, en pleno siglo 21, es todo un mundo de muchísimos centros de enseñanza a distancia, que perfectamente se vincula a toda la educación desde la primaria, secundaria y la universitaria. Así que nos encontramos con un mundo de posibilidades para aprovechar en un futuro muy cercano en beneficio de la educación de nuestros alumnos, que definitivamente es un deber de parte del docente de involucrarlos en este tipo de tecnologías educativas e innovadoras que cada vez más se están desarrollando a una velocidad impresionante. Estos sistemas de enseñanza virtual se apoyan en una plataforma basada en web que pueden ser múltiples sistemas comerciales existentes como Web- CT, Virtual-U, Top Class, etc. o de libre distribución como: ATutor, ILIAS, moodle etc. Estos proporcionan servicios útiles para la enseñanza a distancia como herramientas para la comunicación sincrónica y asincrónica, herramientas para la gestión de materiales de aprendizaje y herramientas para la gestión, seguimiento y evaluación de los estudiantes.

5.1. Cursos Virtuales

El objetivo de un curso virtual es tratar de representar una clase real (físicamente presentes; el docente y los estudiantes) utilizando medios electrónicos como el computador y el Internet. De acuerdo con (Ullrich, 2008) un curso virtual es un conjunto de partes o secciones, compuestas de una secuencia completa de recursos educativos. Actualmente las formas de presentar los cursos virtuales son a través de distintos tipos de dispositivos digitales como computadores, teléfonos inteligentes, tabletas que utilizan palabras en forma de texto hablado o impreso, imágenes, fotos, animación y video (Clark & Mayer, 2011).

5.2. Moodle

Moodle es un Sistema de Gestión de Cursos de Código Abierto (Open Source Course Management System, CMS), conocido también como Sistema de Gestión del Aprendizaje (Learning Management System, LMS) o como Entorno de Aprendizaje Virtual (Virtual Learning Environment, VLE). Es una aplicación web gratuita que los educadores pueden utilizar para crear sitios de aprendizaje efectivo en línea

En resumen, Moodle es un completo sistema de administración de cursos, su nombre es el acrónimo de Modular Object – Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular). Es un Ambiente Educativo Virtual, sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los profesores y demás interesados en la educación virtual a crear comunidades de aprendizaje en línea originando tipos de plataformas tecnológicas conocidas como LMS (Learning Management System). Este sistema fue creado por Martin Dougiamas, quien basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo.

Para ofrecer un curso virtual a través de la plataforma se debe contar con unos instructores, profesores asistentes y facilitadores (personal técnico) que se encargan de diseñar, interactuar con los estudiantes, estar al pendiente de que no haya problemas con la plataforma y que estén disponibles todo el tiempo para resolver dudas a los estudiantes, a continuación, se explica cada rol de manera detallada:

Instructores: profesor/es responsable/s de la interacción con los estudiantes en lo relativo a los contenidos de la plataforma: diseñan todas las lecciones que trabajarán los estudiantes; graban y editan los contenidos de cualquier vídeo; diseñan las actividades de autoevaluación o evaluación que permiten a los estudiantes poner a prueba su aprendizaje; suben el contenido de vídeo, las evaluaciones, las diapositivas y otros materiales que acompañan la plataforma; se controlan los foros de discusión durante la primera oferta del curso para garantizar que quedan claras las cuestiones específicas.

Profesores asistentes: profesor experto en expresión oral y escrita que se encarga de proporcionar todo el material relacionado con el curso a los instructores para que ellos lo implanten en la plataforma, tiene como tarea primordial interactuar con los estudiantes en lo referente la dimensión del curso, resuelven dudas sobre el

contenido expresadas mediante foros y vídeos en línea que se transmiten los fines de semana.

Facilitadores (personal técnico): comprueban que el curso no presenta problemas en la plataforma antes de su inicio; se dinamizan los foros y otros canales; resuelven dudas sobre el funcionamiento de la plataforma y velan por la reputación digital del curso; informan a los profesores asistentes de cualquier problema relacionado con el contenido del curso expresado en los diferentes canales de comunicación; son el apoyo para dudas y problemas y gestionan las incidencias técnicas que se vayan detectando durante el desarrollo del curso.

Los aprendices: son personas que ingresan a la Universidad Tecnológica de Pereira, la universidad les brinda la opción de que se preparen en aquellas áreas en las que presentan falencias, para que adquieran buenas competencias en estas áreas.

Se les garantiza el acceso a los estudiantes a través del correo institucional, para ello se les brinda un ambiente virtual muy ameno, fácil manejo de la plataforma, allí encontrarán todo el material disponible sobre el curso (videos, mapas conceptuales, presentaciones en power point, textos que no muy extensos) al igual que las actividades a desarrollar. Cada semana se les irá activando las lecciones a los estudiantes, para que vayan desarrollándolas y al final de cada lección se les hará un examen para verificar si los estudiantes aprendieron sobre el tema dado.

Los recursos tecnológicos de las personas involucradas en el sistema son salas de cómputo con accesos a Internet, plataforma MOODLE, herramientas libres de uso local como hot potatoes, movie maker, textmind2, hangouts, y camtasia Studio, las cuales se utilizaron para desarrollar las lecciones del curso.

- **Lecciones.** El módulo de “lección” de Moodle permite al profesor incorporar a su curso, contenidos interactivos. Este contenido será dividido en pequeñas partes llamadas páginas y se mostrarán una a una. La navegación a través de la lección puede ser simple o compleja, dependiendo en gran medida de la estructura del material que se esté presentando. El tamaño de cada página es arbitrario, pero normalmente debe ser una cantidad que pueda ser visualizada en una pantalla.

- **Herramientas.** Se disponen de las siguientes:

- **Cuestionarios**

Es una herramienta muy potente y extremadamente flexible que le permite a los facilitadores técnicos diseñar cuestionarios consistentes y plantear estrategias de evaluación que serían imposibles de llevar a cabo con cuestionarios en papel.

Se puede utilizar en evaluaciones iniciales, en exámenes tipo test, en pruebas de nivel competencia curricular, en todas las posibilidades de autoevaluación, para facilitar a los estudiantes la monitorización de su propio rendimiento y como instrumento de refuerzo de tema.

Las preguntas se organizan por categorías dentro un banco de preguntas y pueden ser reutilizadas en el mismo curso o en otros cursos, se pueden generar cuestionarios aleatorios a partir de las preguntas almacenadas en el banco de preguntas. Además, se pudo permitir a los estudiantes realizar intentos repetidos sobre una pregunta o bien que respondan el cuestionario varias veces (con la opción de que cada intento se construya sobre el anterior).

- **Tareas**

Una tarea es una actividad de Moodle que permite al profesor asignar un trabajo a los estudiantes que éstos deberán preparar normalmente en un formato electrónico (documento de texto, presentación en power point, imagen gráfica, vídeo, archivo fuente en un determinado lenguaje, etc.) para remitirlo, subiéndolo al servidor. Los documentos quedan almacenados para su posterior evaluación.

Puede especificarse la fecha final de entrega de una tarea, que aparecerá en el calendario del curso, y la calificación máxima o el uso de escalas personalizadas que se le podrá asignar. Los estudiantes pueden subir sus tareas (en cualquier formato de archivo) al servidor. Se registra la fecha en que se han subido.

Hay cuatro tipos de tareas:

Actividad offline: este tipo de tarea es útil cuando el trabajo se realiza fuera de la plataforma y, además, lo deben realizar en un formato no electrónico. Los estudiantes pueden ver una descripción de la tarea, pero no pueden subir archivos. No obstante, los profesores pueden calificar a todos los estudiantes y recibir notificaciones de sus calificaciones.

Subir un único archivo: en este caso, los estudiantes pueden subir un archivo de cualquier tipo. Éste podría ser un documento realizado con un procesador de textos, o una imagen, un sitio web comprimido. El profesor puede calificar online las tareas remitidas de este modo.

Texto en línea: permite al estudiante hacer uso del editor de texto HTML para escribir directamente el trabajo solicitado.

Subida avanzada de archivos: este tipo de tarea se utiliza cuando se solicita al estudiante que entregue más de un archivo. Normalmente, el número de archivos que debe subir se especificará en la descripción de la tarea.

- **SCORM**

Un paquete SCORM es un bloque de material web empaquetado de una manera que sigue el estándar SCORM de objetos de aprendizaje. Estos paquetes pueden incluir páginas web, gráficos, programas JavaScript, presentaciones Flash y cualquier otra cosa que funcione en un navegador web. El módulo SCORM permite cargar fácilmente cualquier paquete SCORM (Sharable Content Object Reference Model) estándar y convertirlo en parte de un curso. El paquete es un archivo particular con extensión zip (o pif) que contiene archivos válidos de definición de curso SCORM o AICC.

- **Foros**

Los foros son una de las herramientas de comunicación asíncrona más importantes dentro de los cursos de Moodle. Los foros permiten la comunicación de los participantes desde cualquier lugar en el que esté disponible una conexión a internet sin que éstos tengan que estar dentro del sistema al mismo tiempo, de ahí su naturaleza asíncrona.

Un foro puede verse como una especie cartelera electrónica donde todos los participantes pueden colocar sus aportaciones, publicar pequeños mensajes o mantener discusiones públicas sobre algún tema.

- **Actividades.** Para añadir actividades dentro de las lecciones se debe considerar lo siguiente:

- **General**

- Nombre: nombre descriptivo de la actividad.
- Con límite de tiempo: puede establecerse un límite de tiempo para realizar la actividad.
- Límite de tiempo en minutos: tiempo de que dispondrán los alumnos para completar la actividad.

- **Opciones de calificación**

- Lección de práctica: si se activa la calificación obtenida no figurará en el libro de calificaciones.
- Puntuación personalizada: permite dar a cada respuesta una valoración numérica que puede tomar valores positivos o negativos. Por defecto el valor de una respuesta correcta es uno y cero si la respuesta es errónea.
- Calificación máxima: calificación obtenible al completar la actividad (de 0 a 100).
- El alumno puede repetir: esta opción determina si los alumnos pueden acceder a la actividad más de una vez. El instructor puede decidir que la lección contiene material en el que los aprendices deben hacer hincapié, en cuyo caso se debería permitir que el aprendiz pudiera acceder de nuevo. Cuando a los aprendices se les permite repetir la actividad, la calificación registrada corresponde bien al promedio de calificaciones, bien al mejor resultado obtenido en las repeticiones. El siguiente parámetro determina cuál de esas dos alternativas de calificación se utilizará.
- Tratamiento de las repeticiones: cuando se permite a los aprendices retomar o repetir la actividad, esta opción permite elegir al instructor la clase de calificación final del aprendiz, por ejemplo, en la página de calificaciones. Puede ser la media, la primera o la mejor calificación de las obtenidas en todos los intentos o repeticiones de la actividad.

- **Control de acceso**

- Actividad protegida por contraseña: se puede restringir el acceso a la actividad mediante el uso de una clave.
- Contraseña: contraseña de acceso, cuando se ha elegido “Si” en la opción anterior.
- Disponible desde: fecha desde la cual la actividad estará disponible.
- Fecha de fin: fecha de cierre de la actividad.

6. PLATAFORMA MOODLE UTP

La plataforma Moodle UTP, concebida como un sistema educativo online para docentes, ha pasado a ser una herramienta clave para la dirección de asignaturas que requieran guiar de mejor manera a los estudiantes y garantizar el aporte a nuevos conocimientos a través de este.

Dentro de su arquitectura se pretende complementar el aprendizaje personal, por esto, la plataforma cuenta con una interfaz de navegación sencilla, permitiendo presentar los contenidos por curso, crear enlaces con otros materiales, colaborar, hacer cuestionarios, enviar tareas, y proporcionar comentarios sobre el material o el desarrollo del curso.

Antes de ser capacitados para la creación y diseño del curso de lecto-escritura, se conocieron las siguientes características importantes con las que cuenta la plataforma Moodle UTP:

- **Administración del sistema:** la plataforma puede ser administrada por un usuario administrador (profesor) vía Web brindando completa autonomía en su configuración, así como también la gestión de diversos perfiles de usuario y herramientas para importación de usuarios de manera masiva.
- **Administración de cursos:** la plataforma ofrece una serie de actividades para los cursos: foros, diarios, cuestionarios, recursos, consultas, encuestas, tareas y chats. Las calificaciones para los foros, diarios, cuestionarios y tareas pueden verse en una única página. Se cuenta con registro y seguimiento completo de los accesos del usuario. Se dispone de informes de actividad de cada

estudiante, con gráficos y detalles sobre su paso por cada módulo, así como también de una detallada historia de la participación de cada estudiante.

- **Módulo de tareas:** sección de importancia de visualización para los estudiantes. Proporciona la posibilidad de establecer la fecha final de entrega de una tarea y la calificación máxima que se le podrá asignar. Los estudiantes pueden subir sus tareas (en múltiples formatos de archivo) al servidor. Se registra la fecha y hora en que se han enviado.
- **Módulo foros:** cuenta con una variedad de foros disponibles: exclusivos para los profesores, de noticias del curso y abiertos a todos los usuarios. El profesor puede requerir la suscripción de todos los estudiantes a un foro o permitir que cada persona elija a qué foros suscribirse de manera que se le envíe una copia de los mensajes por correo electrónico. El profesor puede mover fácilmente los temas de discusión entre distintos foros. Para el curso de lecto-escritura, este foro sirvió para principalmente resolver dudas con el profesor acerca de las actividades propuestas y como un medio de comunicación durante su desarrollo.
- **Recursos:** admite la presentación de múltiples contenidos digitales (Word, PowerPoint, Flash, vídeo, sonidos). Se pueden enlazar contenidos externos en la Web o incluirlos a través de la interfaz del curso.
- **Metodología de evaluación:** lo que se refiere a la evaluación, la plataforma provee de una serie de ítems donde el estudiante manifiesta el grado en el que el docente promueve el desarrollo de la actividad evaluativa tanto en su planteamiento como en su creación haciendo que sea constante la comunicación del profesor con el estudiante para que éste sea informado acerca de su conocimiento adquirido durante el curso.

Todas estas características hacen que la plataforma Moodle UTP provee la opción de producir un cambio de roles tanto en los profesores como en los estudiantes ante el proceso enseñanza-aprendizaje buscando entonces que el profesor esté en la capacidad de dinamizar y motivar al alumno con el fin de que se involucre para que sea crítico ante la información a la que acceda y genere.

7. ANÁLISIS DE RESULTADOS

En esta etapa se muestra todos los resultados obtenidos durante la ejecución del curso y su finalización, como se muestra a continuación.

CURSO SEMESTRE 2019-2

NOMBRE DEL CURSO: Cátedra Universitaria: Liderazgo

MODALIDAD: Virtual (Plataforma MOODLE UTP)

FECHA INICIO: 7 de octubre 2019

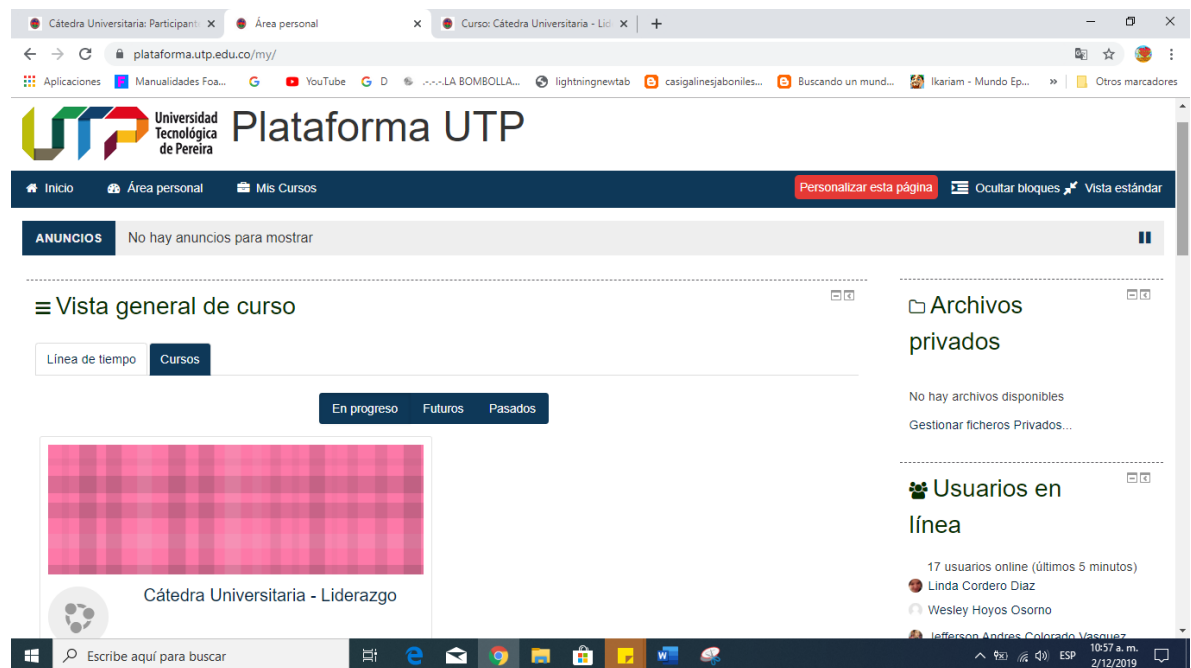


Figura 1: Vista general del curso.

Administrador: Juan de Jesús Veloza Mora

Estudiante: Linda E. Cordero Diaz (último semestre Ing. Sistemas)

Se conformó este grupo para que los estudiantes de Programación 1 desarrollaran el curso, y conocer sus inquietudes, aportes y sugerencias del módulo.

8. CATEDRA UNIVERSITARIA: LIDERAZGO

En las figuras 2 y 3 se muestra la página principal del curso y sus respectivas lecciones.

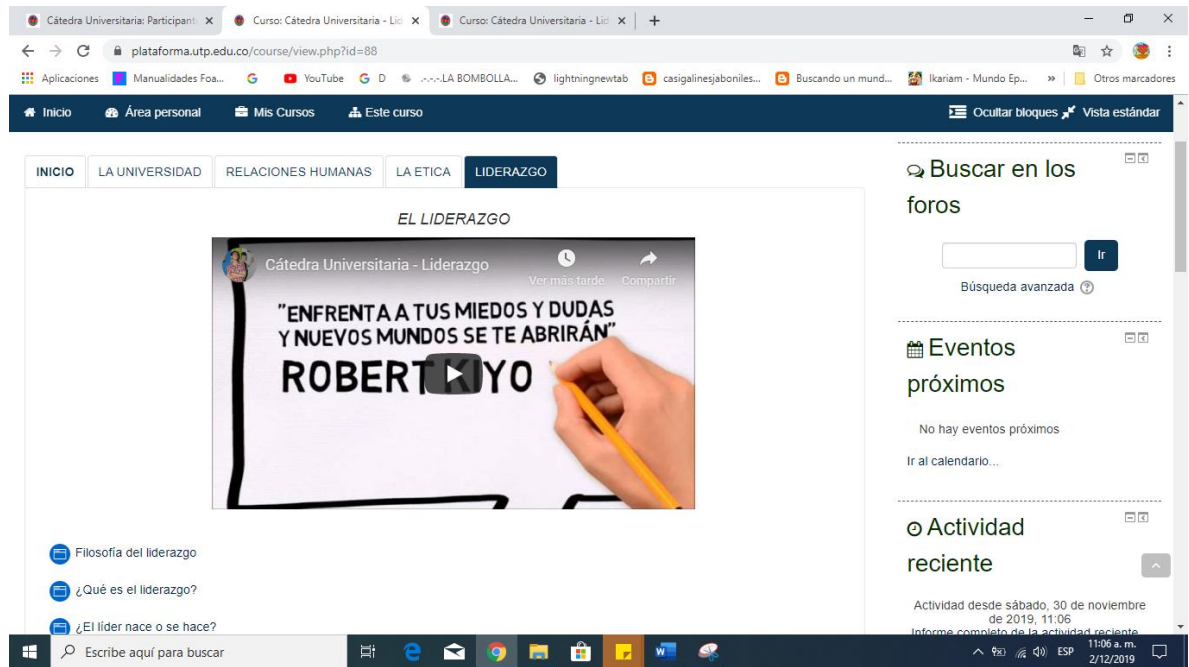


Figura 2: Página principal.

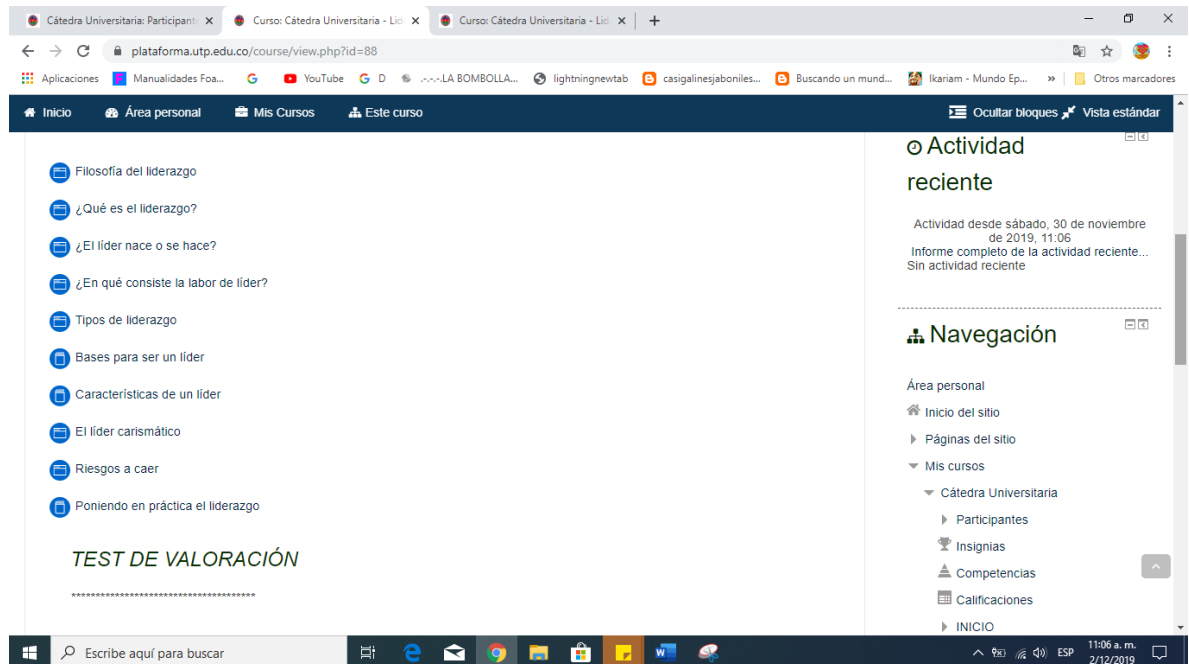


Figura 3: Contenido del curso

8.1. APERTURA DEL CURSO

El curso se dio a conocer el 7 de octubre del 2019, en el grupo de programación 1 de Ingeniería de sistemas y computación.

Orientador: _____ TEMA: _____

FECHA: _____ HORA: _____ LUGAR: _____

NOMBRE	CEDULA	E-MAIL	TELEFONO	FIRMA
Juliana Restrepo Benavidez	1004783353	j.restrepo1@utp.edu.co	3188798442	Juliana Restrepo
Santiago Londoño Muñoz	1088037394	santy@notunoil.com	3503448899	Santiago Londoño
Therata Martinez	1144200857	cabarcas97@hotmail.com	312558720	
Kenneth Kaled Giraldo M	100471857	k.giraldo1@utp.edu.co	3012498568	
Miguel Angel Ocampo M.	1009774627	a.ocampo2@utp.edu.co	3219419033	
Santiago Valencia	1004771017	s.valencia3@utp.edu.co	3168180920	

Orientador: _____ TEMA: _____

FECHA: _____ HORA: _____ LUGAR: _____

NOMBRE	CEDULA	E-MAIL	TELEFONO	FIRMA
Pedro Andrés Vélez Navarro	1088037390	pedro.velez@utp.edu.co	3508876552	Pedro V.
Valeria Andrea Guerrero J	1004682529	v.guerrero@utp.edu.co	3146174984	
Julian Esteban Collazos Toro	1143078700	j.collazos@utp.edu.co	3226428522	Julian C.
Santiago Rivera	1007231857	s.rivera3@utp.edu.co	3213720644	Santiago Rivera
Miguel Ángel López Fernández	1004718953	miguel.lopez@utp.edu.co	32181184132	
Julith Daniela Pérez Torres	1000128042	Julith.perez@utp.edu.co	3142630854	Daniela P.
Kevin Alonso Llanos Morales	1004775797	R.llanos@utp.edu.co	3145583472	

Figura 4: Estuantes asistentes al curso de programación 1.

8.2. DESARROLLO DEL CURSO

Durante las 7 semanas siguientes a la apertura del curso de cátedra universitaria: Liderazgo, se llevó a cabo un acompañamiento a los estudiantes de programación 1, con el fin de persuadirlos de ingresar a la plataforma Moodle y desarrollar los contenidos que allí se encuentran, a su vez se les despejaron dudas e inquietudes se pudieron tener con respecto a los lineamientos, beneficios y diferentes manejos de temas relacionadas con la parte académica de la universidad.

Se les pidió a los estudiantes ingresar a la plataforma Moodle, y desarrollar los contenidos que allí se encuentran y por último realizar las evaluaciones correspondientes al contenido.

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs. The active tab is 'Curso: Cátedra Universitaria - Lidi...', showing a Moodle quiz page. The URL is 'plataforma.utp.edu.co/mod/quiz/attempt.php?attempt=34141&cmid=5105'. The page header includes 'Menú de enlaces', 'Español - Internacional (es)', and the user 'Linda Cordero Diaz'. The main content area displays 'Cátedra Universitari ...' and a quiz question titled 'Pregunta 1'. The question text is: 'Gustavo es el líder de un grupo ambiental. Gustavo siempre está a disposición para todos los integrantes del grupo, normalmente se reúne con ellos y habla sobre los planes y problemas del grupo, se involucra en las tareas y problemas. ¿Qué tipo de líder es Gustavo?'. Below the text, there are four radio button options: 'a. Democrático', 'b. Visionario', 'c. Participativo', and 'd. Coaching'. To the right of the question, there is a 'Navegación por el cuestionario' section showing a progress bar with buttons 1 through 8, where button 1 is highlighted. Below the progress bar, it says 'Terminar intento...' and 'Tiempo restante 0:29:33'. At the bottom of the page, there is a 'Siguiente página' button. The Windows taskbar is visible at the very bottom, showing the search bar and various application icons.

Figura 5: Cuestionario de evaluación de contenido.

Cátedra Universitaria: Participan... x Aplicando los conceptos de lider... x Curso: Cátedra Universitaria - Lidi... x +

plataforma.utp.edu.co/mod/quiz/review.php?attempt=34141&cmid=5105

Aplicaciones Manualidades Foa... YouTube G D LA BOMBOLLA... lightningnewtab casigalinesjaboniles... Buscando un mund... Ikariam - Mundo Ep... Otros marcadores

Inicio Área personal Mis Cursos Este curso Ocultar bloques Vista estándar

Pregunta 1
Correcta
Puntúa 1,0 sobre 1,0
Marcar pregunta

Gustavo es el líder de un grupo ambiental. Gustavo siempre está a disposición para todos los integrantes del grupo, normalmente se reúne con ellos y habla sobre los planes y problemas del grupo, se involucra en las tareas y problemas. ¿Qué tipo de líder es Gustavo?

Seleccione una:

- ☐ a. Democrático
- ☐ b. Visionario
- ☒ c. Participativo ✓
- ☐ d. Coaching

Respuesta correcta
La respuesta correcta es: Participativo

Pregunta 2
Parcialmente correcta
Puntúa 0,1 sobre 1,0
Marcar pregunta

¿Cómo lograr que las personas hagan lo que usted desea o aquello que usted entiende que es lo mejor en cada caso?

Seleccione una:

- ☐ a. Dar órdenes y esperar a que se cumplan
- ☐ b. Usar persuasión y lenguaje adecuado
- ☐ c. Ser preciso en lo que se dice
- ☒ d. Una buena comunicación ✓

Respuesta parcialmente correcta.

Linda Cordero Diaz

1	2	3	4	5	6	7
✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗

8

Mostrar una página cada vez
Finalizar revisión

Escribe aquí para buscar

11:49 a. m. 2/12/2019

Figura 6: Revisión de respuestas del cuestionario.

Con la aplicación de estos cuestionarios se daba por terminada la sesión, del curso de catedra universitaria: Liderazgo.

CONCLUSIONES

- Como facilitador/tutor acompañante de estudiantes de primer semestre del curso cátedra universitaria con énfasis en liderazgo módulo: **Liderazgo**, se presentaron diferentes retos en el desarrollo del curso, porque al brindar un acompañamiento en el uso de herramientas tecnológicas educativas para el mayor aprovechamiento de los recursos y el tiempo, no siempre fue satisfactoria, debido a que dichos estudiantes a pesar de conocer la importancia de estos recursos tecnológicos, no mostraban interés por el uso de las herramientas, al creer que les quitaría tiempo de estudio, para las asignaturas presenciales.

A su vez manifestaron estar dispuestos a utilizar la herramienta siempre y cuando estos cursos, sean dirigidos a áreas específicas como la programación, diseño gráfico, video juegos, e inteligencia artificial.

- Este curso el cual está orientado a los estudiantes que inician sus estudios de pregrado, es un gran aporte no solo por el fortalecimiento que se les puede brindar como futuros líderes en diferentes áreas, si no que les ayuda a entender y utilizar las herramientas tecnológicas que brinda la Universidad Tecnológica de Pereira, es por eso que necesario seguir dando a conocer este curso y acompañamiento a la comunidad para facilitarles el desempeño tanto académico, como social dentro de la comunidad.

BIBLIOGRAFIA

Correa N. & Villarraga Carmona Y. (2014), *Diseño de un modelo práctico para la creación de cursos virtuales de aprendizaje orientados a estudiantes que inician en la universidad tecnológica de Pereira Caso práctico curso lectoescritura* (Tesis de pregrado). Universidad Tecnológica De Pereira, Pereira, Colombia.

ANEXO

Anexo A. Bitácora de trabajo realizado

La siguiente bitácora es con el fin de llevar un registro de las actividades que se desarrollan, con los estudiantes que inician su proceso de formación en la Universidad Tecnológica de Pereira, apoyándonos en el curso cátedra universitaria con énfasis en liderazgo modulo: Liderazgo.

A su vez serviles de apoyo en las inquietudes, dudas, o dificultades que tengan con respecto con el reglamento, apoyos, actividades académicas, que los estudiantes de primer semestre puedan tener con respecto a la universidad

- **Semana 1: del 7 al 12 de octubre de 2019 (30 minutos)**

Es el primer acercamiento a los estudiantes de primer semestre de ingeniería de sistemas y computación, que asisten a la clase de programación 1.

Los estudiantes tuvieron una actitud abierta y llenos de inquietudes en diferentes ámbitos de académicos de la universidad, sus principales dudas fueron con respecto a los tiempos de calendario académico, me pidieron explicarles el tema de la cancelación de las materias, según la semana en la que se encontraba el calendario académico.

Preguntaron por los grupos de investigación y si la universidad brinda cursos adicionales a lo que se ve en el pensum.

También preguntaron por los beneficios o apoyos socio económicos que brinda la universidad.

- **Semana 2: del 14 al 19 de octubre de 2019 (30 minutos)**

El profesor a cargo de la asignatura programación 1, estipulo el miércoles de cada semana por 30 minutos como tiempo para hablar con los estudiantes.

Esta semana les brinde la información completa con respecto a los apoyos socio económicos que la universidad brinda a la comunidad estudiantil.

Les hable de la plataforma Moodle UTP, y del trabajo que espero ellos realcen en esta plataforma como actividades complementarias para una formación integral.

Se opto por hablarles de manera general del contenido que se encuentra en la plataforma, de la catedra universitaria en el módulo de liderazgo.

Se mostraron algo interesados en el tema, pero al final de la semana no logre que ninguno de los estudiantes ingresara a la plataforma, y aun sigo en conversaci3n con el profesor de que me seda espacio durante una clase en salas de computo.

- **Semana 3: del 21 al 25 de octubre de 2019**

Los estudiantes cuentan con mi n3mero de contacto y correo electr3nico, el cual han utilizado para preguntar mayor mente, por qu3 hacer si la universidad entra en cese de actividades por rumores de paros y asambleas.

Hoy se les hable espec3ficamente del tema de liderazgo, [Filosof3a del liderazgo](#), [¿El l3der nace o se hace?](#) Para adelantar temas de lo que se encuentra en la plataforma. Tambi3n preguntaron por tutoras en algunas asignaturas.

- **Semana 4: del 28 de octubre al 2 de noviembre de 2019**

Hoy se les hable espec3ficamente del tema de liderazgo, [¿En qu3 consiste la labor de l3der?](#), [Tipos de liderazgo](#), [Bases para ser un l3der](#), estos temas son expuestos para adelantar temas, y la lectura que realcen dentro de la plataforma no se les haga tan tedioso.

- **Semana 5: del 4 al 9 de noviembre del 2019**

Hoy se les hable espec3ficamente del tema de liderazgo, [Caracter3sticas de un l3der](#), [El l3der carism3tico](#), estos temas son expuestos para adelantar temas, y la lectura que realcen dentro de la plataforma no se les haga tan tedioso.

- **Semana 6: del 11 al 15 de noviembre del 2019**

Semana dif3cil, la comunidad universitaria se encuentra en asamblea y paro, los cuales impide acercarme a los estudiantes en la sesi3n regular.

- **Semana 7: del 18 al 22 de noviembre del 2019**

Otra semana de paros, y actividades culturales dentro de la universidad. Hab3a una sesi3n en sala programada pero desafortunadamente, no se pudo realizar. Los estudiantes se preguntan y tiene inquietudes por los ceses de actividades en general

- **Semana 8: del 25 al 30 de noviembre del 2019**

Logre que los estuantes entraran a la plataforma, manifestaron que les parece un método interesante, el cual utilizarían, si el tema a desarrollar en esta plataforma fuera de su total interés, ellos asumen que los temas más importantes, son los relacionados con la carrera, como temas que les permita reforzar conocimientos en tecnologías y programación.

La cantidad de estudiantes de este curso disminuyo considerablemente, algunos manifiestan que los más difícil hasta el momento han sido las asignaturas de matemáticas, pero no compartieron ninguna razón por la cual los demás compañeros no volvieron a la clase de programación 1, después de estas semanas difíciles de paros.